



JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

PENGARUH TATA LETAK ANTARMUKA DAN KECEPATAN RESPONS TERHADAP TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MOTORKU X PADA CV. LESTARI MOTORINDO

Oktya Rozeno¹, Ahmad Mutakin Bakti², Rasmila³, Ade Putra⁴

Universitas Bina Darma, Palembang¹Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Bina Darma, Jalan Jendral Ahmad Yani No.3, Palembang

Email: 1Oktyarozeno@gmail.com, 2Mutakin.bakti@binadarma.ac.id,
3rasmila@binadarma.ac.id, 4ade.putra@binadarma.ac.id

ABSTRAK

Sebuah aplikasi yang memiliki tampilan bagus akan menarik pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Jika aplikasi tersebut mempunyai alur yang jelas sehingga mudah dipakai oleh pengguna. Antarmuka Pengguna atau User Interface (UI) bertujuan untuk mempercantik visual tampilan produk. Fokus UI terletak pada pembuatan elemen visual yang mudah diakses, inklusif, dan intuitif. Dalam sebuah aplikasi, User Interface sangat berpengaruh karena itu merupakan hal yang pertama kali dilihat dan dinilai oleh para pengguna agar para pengguna dapat merasakan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Salah satu contoh bentuk perkembangan teknologi yang dimiliki oleh salah satu perusahaan yaitu Aplikasi Motorku X adalah aplikasi mobile untuk memudahkan konsumen dan calon konsumennya dalam membeli sepeda motor hingga melakukan kegiatan perawatan motor. Aplikasi ini diluncurkan agar konsumen mendapatkan kemudahan dalam bertransaksi. Kemudian ada banyak keunggulan yang bisa dimanfaatkan oleh konsumen Honda. Dengan menggunakan aplikasi Motorku X dapat mengetahui tata letak antarmuka dan kecepatan respons terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi tersebut. Tujuan dari riset penelitian ini adalah untuk mengetahui tata letak antarmuka dan kecepatan respons terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi Motorku X.

Kata Kunci : Antarmuka, Kecepatan Respons, Kepuasan Pengguna.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mendorong peningkatan penggunaan perangkat digital dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Putu Ary Sri Tjahyanti et al., 2024). Dengan adanya persaingan ketat antara perusahaan industri otomotif khususnya sepeda motor, maka Perusahaan diharapkan dapat mencermati kondisi yang ada di sekitar (Bisnisman & Februari-Mei, 2022). Dalam konteks ini, antarmuka pengguna atau User Interface (UI) memainkan peran penting. User Interface atau UI adalah representasi visual dari sebuah produk digital yang biasanya digunakan dalam sebuah aplikasi atau website (Nurtsani & Sarvia, 2022). Tampilan Antarmuka mencakup elemen-elemen



JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

yang berinteraksi dengan pengguna dalam konteks pengalaman tertentu (Syah et al., 2024).

Salah satu contoh nyata dari kemajuan teknologi dalam dunia aplikasi adalah Aplikasi Motorku X, sebuah aplikasi mobile yang dirancang untuk mempermudah konsumen serta calon konsumen dalam membeli sepeda motor dan melakukan perawatan kendaraan. Diluncurkan dengan tujuan utama memberikan kemudahan dalam proses transaksi, aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan menggunakan Aplikasi Motorku X, konsumen Honda dapat memanfaatkan berbagai keunggulan yang disediakan, seperti akses mudah ke informasi produk, pemesanan, dan layanan purna jual.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menganalisis bagaimana kecepatan respons aplikasi Motorku X dalam memproses permintaan pengguna, seperti memuat halaman atau menyelesaikan transaksi, memengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Ini termasuk menilai persepsi pengguna terhadap efisiensi aplikasi dalam berbagai situasi penggunaan. Oleh karena itu, pengembangan antarmuka yang intuitif dan responsif menjadi krusial dalam memastikan bahwa aplikasi tidak hanya dapat digunakan dengan mudah tetapi juga dapat memberikan kepuasan bagi penggunanya.

Kepuasan pelanggan yang tinggi akan menjadikan penilaian yang positif di mata konsumen, sehingga menjadikan konsumen percaya dan loyal terhadap produk maupun perusahaan (Dewi et al., 2023). Kualitas pelayanan perlu mendapat perhatian besar dari perusahaan, karena kualitas pelayanan mempunyai hubungan langsung dengan kemampuan bersaing dan tingkat keuntungan perusahaan (Lubis et al., 2020). Sebagai Hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang berharga bagi perusahaan motor atau dealer CV Lestari Motorindo mengenai rekomendasi perbaikan dan sebagai bahan pertimbangan dalam pengaruh tata letak antarmuka dan kecepatan respons terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul



JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

Pengaruh Tata Letak Antarmuka dan Kecepatan Respons Terhadap Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Motorku X Pada CV. Lestari Motorindo dengan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.

II. MATERI DAN METODE

A. Tata Letak Antarmuka

Tata Letak adalah struktur yang mendukung komponen visual suatu antarmuka. antarmuka adalah perantara antara pengguna dan konten, di mana konten disesuaikan dengan apa yang diinginkan pengguna (Bakar et al., 2021). Selain itu, antarmuka pengguna merupakan bentuk tampilan grafis yang mengkomunikasikan sistem operasi langsung dengan pengguna (Mumtazuddin & Ahmad, 2023). Jadi, kesimpulannya adalah tata letak adalah elemen penting dalam antarmuka pengguna yang membantu mengatur komponen visual sehingga informasi dapat diakses dan dipahami dengan lebih baik oleh pengguna. Meskipun fungsi tata letak sering tidak terlihat langsung oleh pengguna, perannya sangat penting dalam navigasi dan penekanan informasi kunci. Desain antarmuka (UI) berperan sebagai perantara antara pengguna dan konten, di mana desain interaksi dan tata letak bekerja sama untuk menciptakan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pentingnya perhatian terhadap desain antarmuka adalah untuk memastikan tampilan yang tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional, memudahkan pengguna dalam mencapai tujuannya.

B. Kepuasan Pengguna

Kepuasan adalah perbandingan antara ekspektasi (harapan) dengan realita (kenyataan). Semakin sejalan harapan dengan kenyataan maka tingkat kepuasan akan ikut meningkat dan begitu pun sebaliknya. Kepuasan pengguna merupakan hal yang penting dalam pengembangan sebuah sistem informasi. Tingkat kepuasan pengguna suatu sistem dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pengembangan sistem itu sendiri, dan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan atau diterapkan. Kualitas Sistem Informasi yang bagus dapat



JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

meningkatkan kepuasan penggunaannya (Saputra & Kurniadi, 2019). Kepuasan tersebut merupakan penilaian yang menyangkut apakah kinerja suatu sistem informasi terbilang baik atau buruk, dan apakah sistem informasi yang digunakan cocok atau tidak dengan tujuan penggunaannya (Supriyatna, 2015). Maka dapat disimpulkan kepuasan pengguna diukur berdasarkan kesesuaian antara harapan dan kenyataan yang dirasakan. Semakin baik kesesuaian antara ekspektasi dan realita, semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna.

C. Kecepatan Respon

Kecepatan respons merujuk pada kemampuan untuk melakukan gerakan atau tanggapan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, waktu adalah durasi yang digunakan untuk menempuh jarak atau mencapai suatu tujuan. Sementara itu, respons berarti tanggapan atau jawaban terhadap suatu stimulus. Dengan demikian, kecepatan respons dapat dipahami sebagai seberapa cepat seseorang atau suatu sistem memberikan tanggapan terhadap stimulus atau perubahan yang terjadi. Kecepatan respon terdiri dari 2 indikator yaitu sistem memiliki kecepatan akses ke homepage dan sistem memiliki kecepatan dalam mengakses antar halaman-halaman aplikasi (Agustina & Abdillah, 2022). Kemampuan untuk merespons dengan cepat sangat penting dalam berbagai konteks, baik dalam interaksi manusia maupun dalam sistem teknologi, untuk memastikan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai hasil yang diinginkan.

D. Metode Kuantitatif Deskriptif

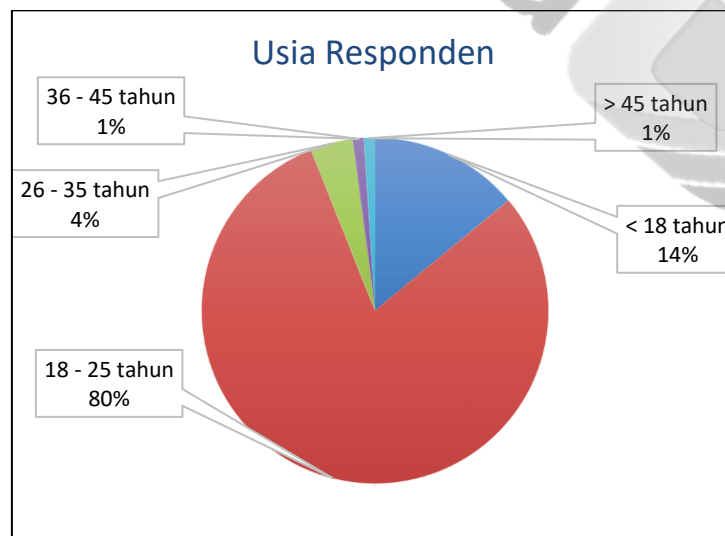
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode Kuantitatif Deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat, penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan kegiatan, sikap, pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena, penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha

menggambarkan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya (Hasan Syahrizal & M. Syahrani Jailani, 2023).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

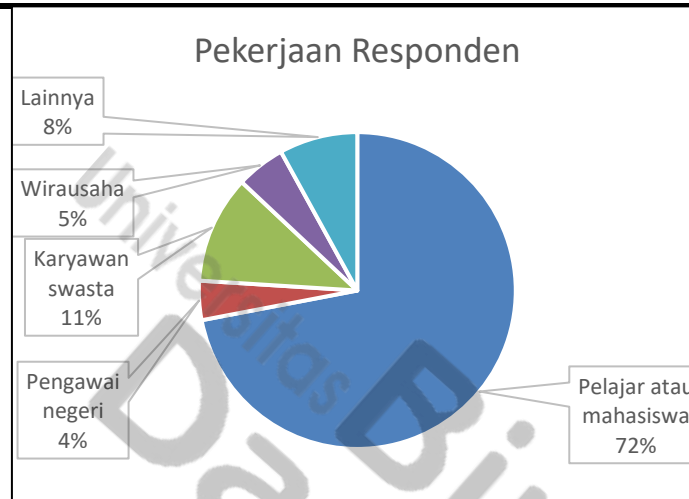
A. Deskripsi Responden

Penelitian ini melibatkan 100 responden yang dipilih dari populasi pengguna aplikasi Motorku X di CV Lestari Motorindo. Responden beragam dalam hal usia dan pekerjaan. Dari total 100 responden, mayoritas berusia antara 18 hingga 25 tahun, dengan jumlah mencapai 80 orang atau 80%. Sementara itu, sebanyak 14 responden atau 14% berusia kurang dari 18 tahun. Responden dalam rentang usia 26 hingga 35 tahun tercatat sebanyak 4 orang, yang merupakan 4% dari total responden. Adapun responden yang berusia antara 36 hingga 45 tahun serta yang berusia lebih dari 45 tahun masing-masing hanya berjumlah 1 orang, atau masing-masing 1%. Distribusi usia ini digambarkan lebih jelas pada gambar berikut:



Gambar 1 : Distribusi usia responden

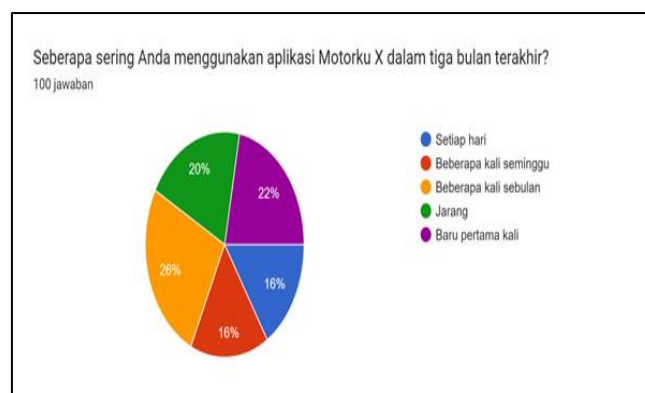
Sebagian besar di antara responden berstatus sebagai pelajar atau mahasiswa. Hal ini mencerminkan bahwa aplikasi Motorku X menarik perhatian generasi muda yang aktif menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari seperti gambar berikut:



Gambar 2 : Distribusi pekerjaan responden

B. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai persepsi pengguna terhadap berbagai aspek aplikasi Motorku X. Data diperoleh dari 100 responden yang diminta untuk menilai beberapa aspek aplikasi, termasuk tata letak antarmuka pada halaman utama dan halaman transaksi, tampilan warna dan tema, serta kecepatan respon aplikasi. Gambar berikut menunjukkan distribusi frekuensi penggunaan aplikasi Motorku X oleh responden dalam tiga bulan terakhir. Data ini memberikan konteks mengenai seberapa sering responden berinteraksi dengan aplikasi, yang dapat mempengaruhi persepsi dan penilaian mereka terhadap berbagai fitur aplikasi.



Gambar 3 : Frekuensi Penggunaan Responden



JURNALSAINTISKOM

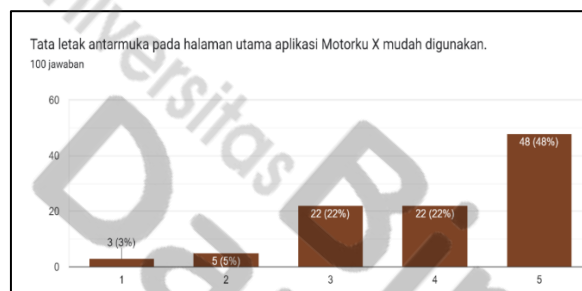
(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN: xxxx-xxxx

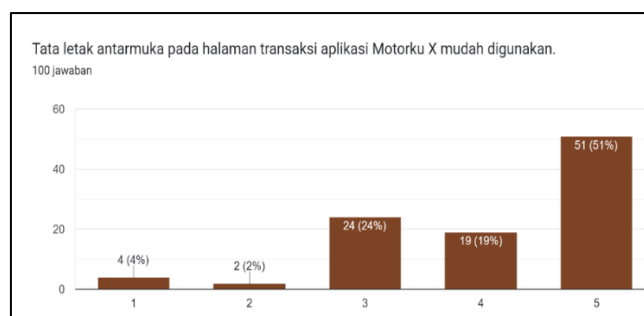
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

Hasil dari gambar ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan aplikasi Motorku X secara rutin, yang mengindikasikan tingkat keterlibatan yang tinggi dengan aplikasi. Informasi ini penting untuk memahami konteks dari penilaian yang diberikan oleh responden dalam aspek-aspek berikutnya.



Gambar 4 : Pendapat responden terhadap tata letak antarmuka halaman utama

Sebanyak 48% responden sangat setuju bahwa tata letak antarmuka pada halaman utama mudah digunakan. Ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari pengguna merasa bahwa desain antarmuka pada halaman utama dirancang dengan baik dan memberikan pengalaman pengguna yang intuitif. Sebanyak 22% responden setuju bahwa tata letak ini mudah digunakan, yang menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna juga merasakan kemudahan yang sama meskipun mungkin tidak sekuat 48% responden yang sangat setuju. Sebanyak 22% responden netral, yang mengindikasikan bahwa mereka tidak memiliki pendapat yang kuat mengenai kemudahan penggunaan tata letak antarmuka halaman utama. Sementara 5% responden tidak setuju dan 3% sangat tidak setuju, menunjukkan bahwa ada sebagian kecil pengguna yang merasa tata letak halaman utama kurang memadai.



Gambar 5 : Pendapat responden terhadap tata letak antarmuka halaman transaksi

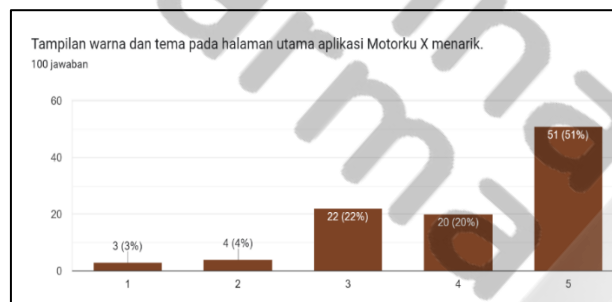


JURNALSAINTISKOM
(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)
Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

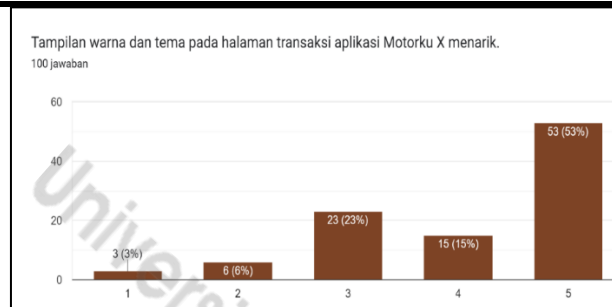
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

Hasil menunjukkan bahwa 51% responden sangat setuju bahwa tata letak antarmuka pada halaman transaksi mudah digunakan. Ini mencerminkan bahwa lebih dari separuh pengguna merasa bahwa tata letak halaman transaksi dirancang dengan efektif dan memudahkan proses transaksi. Sementara 19% responden setuju dengan pernyataan ini, menunjukkan bahwa mereka juga merasakan kemudahan penggunaan. Sebanyak 24% responden netral, menunjukkan sikap yang tidak terlalu memihak. Hanya 2% responden yang tidak setuju dan 4% yang sangat tidak setuju, menandakan bahwa sedikit sekali pengguna yang merasa tata letak halaman transaksi tidak memadai.



Gambar 6 : Pendapat responden terhadap tampilan warna dan tema halaman utama

Sebanyak 51% responden sangat setuju bahwa tampilan warna dan tema pada halaman utama menarik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna mengapresiasi estetika dan desain visual halaman utama, yang dapat berkontribusi pada pengalaman pengguna yang positif. Selain itu, 20% responden setuju dengan pernyataan ini, menandakan bahwa mereka juga menemukan tampilan halaman utama menarik. Sebanyak 22% responden netral, tidak menunjukkan preferensi atau ketidakpuasan yang kuat. Sedangkan 4% responden tidak setuju dan 3% sangat tidak setuju, menunjukkan adanya pandangan yang kurang positif terhadap tampilan warna dan tema.



Gambar 7 : Pendapat responden terhadap tampilan warna dan tema halaman transaksi

Hasil analisis menunjukkan bahwa 53% responden sangat setuju bahwa tampilan warna dan tema pada halaman transaksi menarik. Ini mengindikasikan bahwa lebih dari setengah pengguna merasa desain visual halaman transaksi menyenangkan dan sesuai dengan preferensi mereka. Sementara 15% responden setuju dengan pernyataan ini, menunjukkan bahwa mereka juga menganggap tampilan halaman transaksi menarik. Sebanyak 23% responden netral, menandakan bahwa mereka tidak memiliki pandangan yang kuat mengenai tampilan. Sedangkan 6% responden tidak setuju dan 3% sangat tidak setuju, menunjukkan adanya sejumlah pengguna yang kurang puas dengan desain visual halaman transaksi.



Gambar 8 : Pendapat responden terhadap kecepatan memuat halaman utama

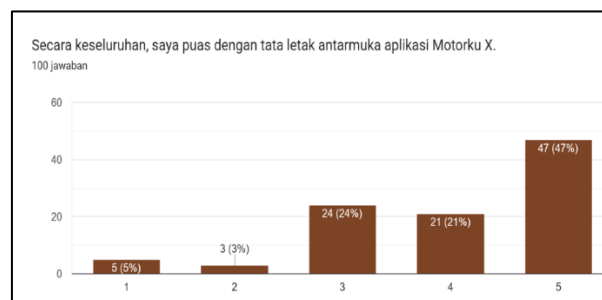
Sebanyak 50% responden sangat setuju bahwa kecepatan aplikasi dalam memuat halaman utama memuaskan. Ini menunjukkan bahwa banyak pengguna merasa aplikasi memberikan waktu muat yang cepat pada halaman utama. Sementara 23% responden setuju, menunjukkan bahwa mereka juga merasa kecepatan memuaskan meskipun mungkin tidak sekuat 50% yang sangat setuju.

Sebanyak 19% responden netral, menandakan tidak ada pendapat yang kuat mengenai kecepatan. Sementara 5% responden tidak setuju dan 3% sangat tidak setuju, menunjukkan bahwa ada beberapa pengguna yang merasa kecepatan pemuatan halaman utama kurang memadai.



Gambar 9 : Pendapat responden terhadap kecepatan memuat halaman transaksi

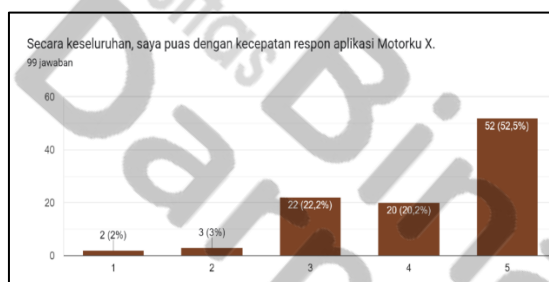
Sebanyak 51% responden sangat setuju bahwa kecepatan aplikasi dalam memproses transaksi memuaskan. Ini mengindikasikan bahwa lebih dari setengah pengguna merasa bahwa aplikasi mampu memproses transaksi dengan cepat dan efisien. Selain itu, 18% responden setuju dengan pernyataan ini, menandakan kepuasan terhadap kecepatan pemrosesan transaksi. Sebanyak 20% responden netral, menunjukkan sikap yang tidak terlalu memihak. Sedangkan 7% responden tidak setuju dan 3% sangat tidak setuju, menandakan adanya ketidakpuasan terhadap kecepatan pemrosesan transaksi.



Gambar 10 : Pendapat responden terhadap tata letak halaman utama

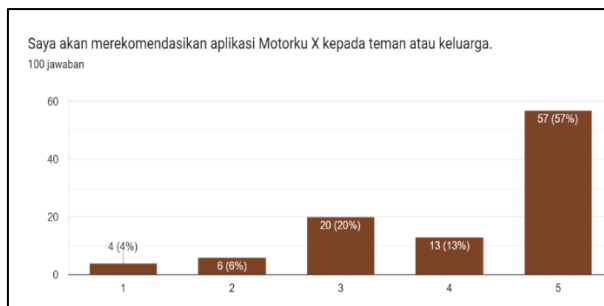
Sebanyak 47% responden sangat puas dengan tata letak antarmuka aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari pengguna merasa bahwa tata letak

antarmuka aplikasi sangat memuaskan. Sementara 21% responden puas, menunjukkan tingkat kepuasan yang baik meskipun tidak sebesar 47% yang sangat puas. Sebanyak 24% responden netral, yang berarti mereka tidak memiliki pandangan kuat mengenai kepuasan terhadap tata letak antarmuka. Sementara 3% responden tidak puas dan 5% sangat tidak puas, menunjukkan adanya sebagian kecil pengguna yang merasa tidak puas dengan tata letak antarmuka.



Gambar 11 : Pendapat responden terhadap kecepatan respon aplikasi Motorku X

Sebanyak 52% responden sangat puas dengan kecepatan respon aplikasi. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar pengguna merasa bahwa aplikasi memberikan waktu respon yang cepat dan memadai. Selain itu, 20% responden puas, menunjukkan tingkat kepuasan yang baik meskipun tidak sebesar 52% yang sangat puas. Sebanyak 22% responden netral, menandakan sikap yang tidak terlalu memihak. Sementara 3% responden tidak puas dan 2% sangat tidak puas, menunjukkan adanya ketidakpuasan terhadap kecepatan respon aplikasi. Kemudian saat ditanya saat ditanya seberapa responden merekomendasikan aplikasi Motorku X kepada teman atau keluarga dapat dipresentasikan sebagai berikut:



Gambar 12 : Pendapat responden untuk merekomendasikan aplikasi



JURNAL SAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

Sebanyak 57% responden sangat setuju untuk merekomendasikan aplikasi kepada teman atau keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa aplikasi ini layak direkomendasikan dan memiliki potensi untuk mendapatkan referensi positif. Sementara 13% responden setuju, menandakan bahwa mereka juga merasa aplikasi ini layak direkomendasikan meskipun tidak sekuat 57% yang sangat setuju. Sebanyak 20% responden netral, yang berarti mereka tidak memiliki pendapat yang kuat mengenai rekomendasi aplikasi. Sedangkan 6% responden tidak setuju dan 4% sangat tidak setuju, menunjukkan adanya beberapa pengguna yang mungkin tidak merasa aplikasi ini layak direkomendasikan.

C. Pembahasan Hasil Analisis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Motorku X sebagian besar dipengaruhi oleh kualitas antarmuka dan kecepatan respon aplikasi. Responden yang merasa bahwa antarmuka aplikasi mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik cenderung lebih puas dengan keseluruhan pengalaman mereka menggunakan aplikasi ini. Misalnya, banyak responden yang menilai antarmuka pada halaman utama dan transaksi sebagai intuitif, sehingga memudahkan mereka dalam menavigasi aplikasi. Ini menunjukkan bahwa elemen-elemen desain seperti tata letak yang sederhana dan konsisten dapat membantu meningkatkan kepuasan pengguna. Selain itu, kecepatan aplikasi dalam memuat halaman dan memproses transaksi juga menjadi faktor yang sangat menentukan.

Pengguna yang memberikan penilaian tinggi terhadap kecepatan respon aplikasi cenderung merasa lebih puas dan bersedia merekomendasikan aplikasi kepada orang lain. Namun, beberapa responden mencatat perlunya perbaikan lebih lanjut dalam kecepatan respon aplikasi, khususnya dalam kondisi jaringan yang tidak stabil, yang dapat mempengaruhi persepsi keseluruhan mereka terhadap aplikasi. Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Motorku



JURNAL SAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

X secara umum puas dengan layanan yang diberikan, namun ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut yang dapat membantu memperkuat loyalitas pengguna.

Tata letak antarmuka aplikasi Motorku X memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan kepuasan pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengguna yang merasa tata letak antarmuka aplikasi mudah digunakan, baik pada halaman utama maupun halaman transaksi, cenderung memberikan penilaian yang lebih tinggi terhadap keseluruhan aplikasi. Desain antarmuka yang user-friendly, dengan navigasi yang sederhana dan konsisten, memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi dengan lebih efisien, yang pada gilirannya meningkatkan tingkat kepuasan mereka. Selain itu, aspek visual dari antarmuka, seperti warna dan tema yang menarik, juga memberikan dampak positif terhadap persepsi pengguna. Ini menunjukkan bahwa elemen estetika tidak hanya berfungsi untuk mempercantik tampilan, tetapi juga berkontribusi terhadap kenyamanan dan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, pengembang aplikasi disarankan untuk terus memperhatikan feedback pengguna terkait desain antarmuka dan melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk memastikan bahwa antarmuka tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ini tidak hanya akan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna saat ini, tetapi juga akan membantu menarik pengguna baru yang mencari aplikasi dengan desain yang intuitif dan responsif.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini telah berhasil mengungkap berbagai aspek yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Motorku X, khususnya terkait dengan tata letak antarmuka dan kecepatan respon aplikasi. Berdasarkan analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa tata letak antarmuka yang sederhana, intuitif, dan mudah digunakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna.

Antarmuka yang dirancang dengan baik tidak hanya mempermudah navigasi, tetapi juga meningkatkan kenyamanan pengguna dalam melakukan berbagai transaksi, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kepuasan mereka.



JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

Selain itu, kecepatan respon aplikasi juga merupakan faktor krusial yang memengaruhi pengalaman pengguna. Pengguna yang mengalami respon cepat dari aplikasi cenderung merasa lebih puas dan memiliki persepsi positif terhadap aplikasi secara keseluruhan. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi Motorku X sudah berhasil memenuhi sebagian besar harapan penggunanya, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk lebih meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Abdillah, L. A. (2022). ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI BINTANG CASH & CREDIT MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS). *Bina Darma Conference on Computer Science*, 1(1), 692–701.
- Bakar, Z. A., Salim, F. S., Zainuddin, N. F. F., Mohamad Noor, N. M., & Mohamad, R. (2021). Analysis of web-based learning interface design based on experts' verification for higher education. *International Journal on Informatics Visualization*, 5(2), 134–148. <https://doi.org/10.30630/joiv.5.2.410>
- Bisnisman, J., & Februari-Mei, ; (2022). Strategi Pemasaran Melalui Aplikasi Motorku X pada Dealer Armada Tunas Jaya Motor Magelang dengan Pendekatan SWOT. *Jurnal Bisnisman: Riset Bisnis Dan Manajemen*, 4(1), 54–69. <http://bisnisman.nusaputra.ac.id>
- Dewi, S. L. A. P., Trarintya, M. A. P., & Wilyadewi, I. I. D. A. Y. (2023). Pengaruh E-Service Quality dan E-Trust terhadap Kepuasan Pelanggan Aplikasi Motorku X. *Jurnal Manajemen, Kewirausahaan, Dan Pariwisata*, 3(12), 2434–2444.
- Hasan Syahrizal, & M.Syahrani Jailani. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Lubis, F. S., Rahima, A. P., Umam, M. I. H., & Rizki, M. (2020). Analisis Kepuasan Pelanggan dengan Metode Servqual dan Pendekatan Structural Equation Modelling (SEM) pada Perusahaan Jasa Pengiriman Barang di Wilayah Kota Pekanbaru. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 17(1), 25–31. <https://doi.org/10.24014/sitekin.v1i6.9366>
- Mumtazuddin, Y., & Ahmad, H. A. (2023). Kajian Visual Kesederhanaan Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Kebugaran Berbasis Mobile (Studi Kasus: Google Fit). *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(6), 2337–2342. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i6.110119>
- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27–48.



JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

<https://doi.org/10.28932/jis.v5i1.4476>

Putu Ary Sri Tjahyanti, L., Rai Utama, G., & Korespondensi, P. (2024). PENGARUH DESAIN ANTARMUKA TERHADAP KETERBACAAN DAN AKSESIBILITAS UNTUK PENGGUNA DENGAN DISABILITAS. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 3(1), 5–9.

Saputra, A., & Kurniadi, D. (2019). ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI E-CAMPUS DI IAIN BUKITTINGGI MENGGUNAKAN METODE EUCS. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 58–66. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105157>

Supriyatna, A. (2015). Analisis Dan Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Menggunakan Pieces Framework. *Pilar Nusa Mandiri*, XI(1), 43–52.

Syah, F., Sudiarjo, A., & Hartono, R. (2024). Analisa Dan Rekomendasi Tampilan Antarmuka Pada Aplikasi Budiman Mobile Menggunakan Metode Kansei Engineering. *THEMATIC InnovaTive Research SciEnce InforMATIon TeChnology*, 1(1), 36–46. <https://e-journal.uncip.ac.id/index.php/thematic>